



## ÕPILEHED



Erasmus+

2015-1-RO01-KA201-015212

This project has been funded with support from the European Commission. This software reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# Language Games – Õpilehed

---

## Sisukord

I.	Sissejuhatus .....	3
II.	Pane tähele .....	3
III.	Õpilehed 1 kuni 9 .....	4
	Language Game 1 - Tervitused .....	5
	Language Game 1 - Värvide .....	10
	Language Game 3 - Numbrid .....	14
	Language Game 4 - Loomad .....	18
	Language Game 5 - Perekon .....	22
	Language Game 6 - Ametid .....	26
	Language Game 7 - Kehaosa .....	30
	Language Game 8 - Söö .....	34
	Language Game 9 - Klassiruum .....	38

## I. Sissejuhatus

See dokument on koosneb õpilehtedest, mida saab kasutada koos LanguageGames keelemänguga. Nende lehtede eesmärk on toetada õpetajat selle mängu kasutamisel pakkudes metodoloogilisi juhendeid ja lisavõimalusi tarkvara pedagoogiliseks kasutamiseks.

Antud materjal sisaldab 9 õpilehte üheksa keelemängu jaoks ning need on koostatud selliselt, mis võimaldavad kasutada neid järjestikku aga ka ükshaaval.

LanguageGames keelemäng on mõeldud kasutamiseks lasteaias ning algkooli esimestes klassides keeleõppe algastmetel kõrvuti teiste pedagoogiliste materjalidega.

## II. Pane tähele

Antud mäng areneb pidevalt. See tähendab, et online versioon uuendatakse sageli, et eemaldada tekkinud vead ja lisada uuendusi. Kuni tarkvara jõuab oma lõpliku versioonini, uuendatakse ka käesolevat manuaali.

Te võite leida erinevusi tegeliku mängu ja antud manuaalis esitatud ekraanitõmmiste ning piltide vahel või leida uusi võimalusi tarkvaras. Ärge muretsege, see tähendab seda, et peagi ilmub uus juhend.

LanguageGames tehnilised juhendid leiab kasutusjuhendist, mis on eraldiseisev dokument.

Kui teil peaks tekkima küsimusi tarkvara osas, võite ühendust võtta meie juhtiva programmeerijaga: [olivier.heidmann@gmail.com](mailto:olivier.heidmann@gmail.com).



### III. Õpilehed 1 kuni 9

Kui harjutus on käivitatud algab kõigepealt tutvustav ring, millele järgneb kinnitamise harjutus. Kui see on edukalt läbitud, käivitub järgmine harjutus. Näiteks kui olen edukalt sooritanud teise harjutuse kinnistava osa, saan austada kolmandat harjutust.

Järgnevatel lehtedel on harjutused esitatud moodulitena ning lahti seletatud õpetaja vaatenurgast, pakkudes juhiseid, kuidas võtta maksimum õppijate potentsiaal. Mõned juhised korduvad moodulist moodulisse selleks, et oleks võimalik kasutada igat harjutust ka iseseisvalt või teises järjekorras kui ette nähtud kui õpetaja otsustab kasutada oma järjestust.



**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 1 - TERVITUSED

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Esimese mooduli sisuks on Tervitused. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks tervitusi või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loominguine ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

Kuna see on esimene üheksast õpimoodulist, siis siin puuduvad eeldused. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhilist sõnavara: tervitused, tegusõnad, nimed ja vanus
- ✓ Osata tervitada uut tuttavat
- ✓ Osata ennast tutvustada
- ✓ Osata edastada enda kohta mõningast infot: nimi, kust pärit ja mis vanus

**Mängu ülesehitus:**

- Sissejuhatav mäng:  
Lingo ilmub ekraanile ning alustab lastega vestlust .
- Kinnistav mäng:  
Lingo ja lapsed harjutavad uusi fraase vestluses.

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivita mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas.

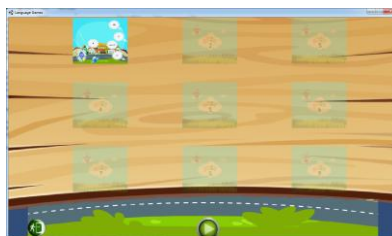
#### **Samm 2: Sissejuhatav lugu**

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Seejärel minge järgmisele lehele ja valige Mäng 1 - Tervitused.



#### **Samm 3: Mängige sissejuhatavat mängu**

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, kas teie või lapsed ise täidate mängu poolt etteantud ülesandeid. Lingo alustab vestlusega ja lapsed peavad valima õige vastuse. Selles mängu osas peate õpetama neile tervituste tähendust kui need ilmuvad ekraanile.
- Eesmärgiks on vastata Lingole õigesti. Valikuid võib olla mitu kuid vaid üks õige vastus viib teid järgmisele ekraanile.



- Te võite seda mängu korrata kui valite peamenüüst selle uuesti.

#### Samm 4: Mängige kinnistavat mängu

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, kas teie või lapsed ise täidate mängu poolt etteantud ülesandeid. Leiate mõlemal pool neli mullikest, mis sisalavad õpitud väljendeid. Nüüd kui lapsed neid mõistavad, peaksid nad kokku panema vestluse. Mängu loogiline areng võiks olla järgnev:

*Esimesena ilmub Lingo mullike ning me kuuleme häält.*

*Seejärel lapsed valivad ühe neljast vastusest Lingle.*

*Teisena ilmub Lingo teine mullike ja me kuuleme häält.*

*Seejärel valivad lapsed järgmise vastuse järelejäänud kolme hulgast.*

*Kolmandana ilmub Lingo kolmas mullike ja me kuuleme häält.*

*Seejärel valivad lapsed kahe vastuse hulgast.*

*Viimasena ilmub Lingo viimane mullike ja me kuuleme häält*

*Laps valib viimase vastuse Lingle.*

- Allpool on ära toodud sobilikud kombinatsioonid mullikestest. Seega võib üks vestlus kulgeda erinevalt aga mitte ühe vetluse siseselt. Lingo mullikesed ilmuvad alati õiges järjekorras aga lapse vastused juhuslikult ning kui vastus ei ole õige võib neid vahetada kuni on saavutatud soovitud kombinatsioon.

Lingo	Child
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...
I am from Gamia	I am from...
I am 5 years old	I am ... years old.

Lingo	Child
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...
I am 5 years old	I am ... years old.
Nice to meet you.	Nice to meet you Lingo.

Lingo	Child
My name is Lingo	My name is...
I am from Gamia	I am from...
I am 5 years old	I am ... years old.
Good bye.	Good bye

Lingo	Child
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...

## LanguageGames

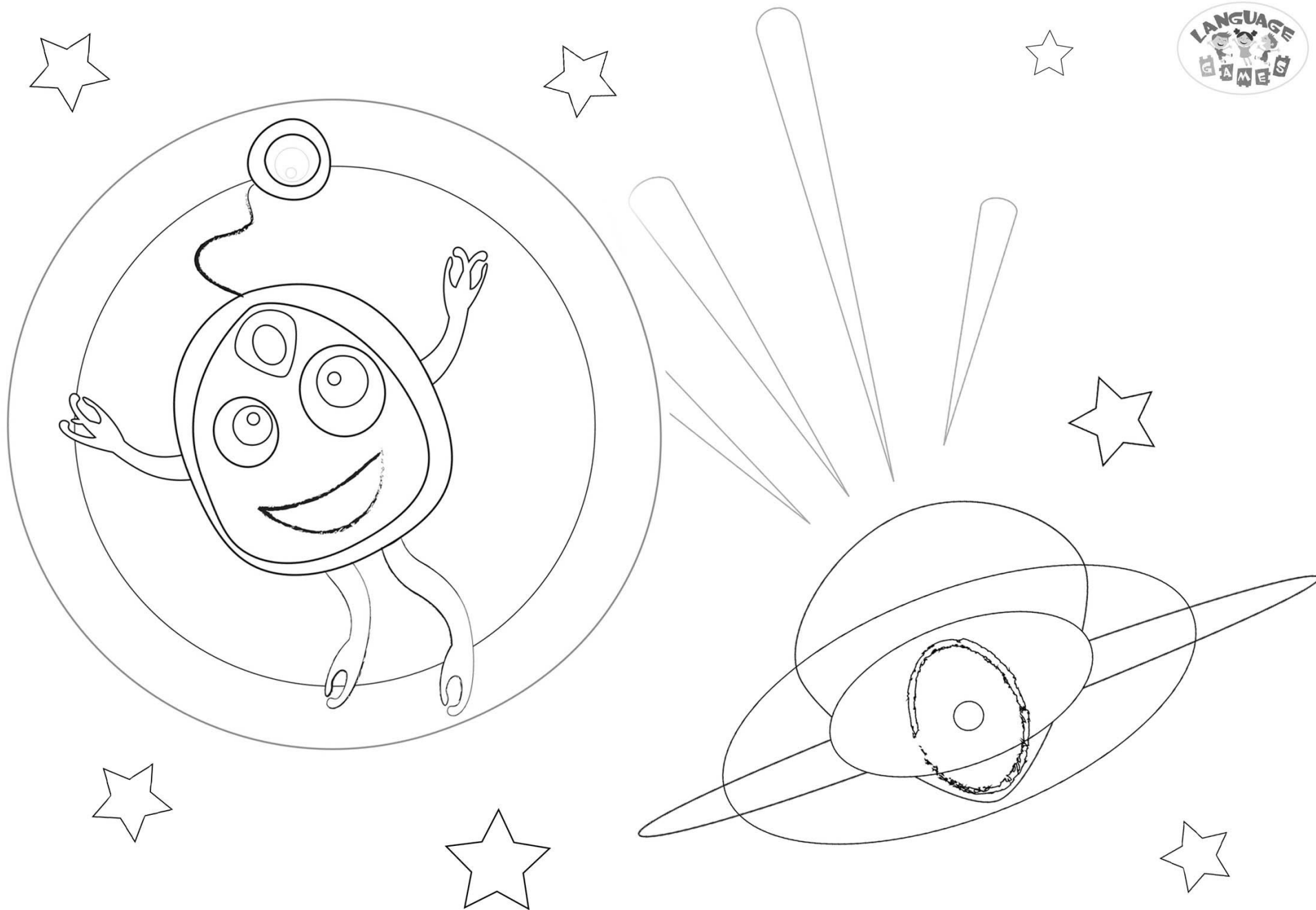
I am from Gamia	I am from...
Nice to meet you.	Nice to meet you.

<b>Lingo</b>	<b>Child</b>
My name is Lingo	My name is...
I live in a spaceship.	I live in ...
I am 5 years old	I am ... years old.
Nice to meet you.	Nice to meet you Lingo.

### Samm 5: järgnevad tegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest võib jätkutegevusi erinevaid:
  - Trükkige välja lisatud värvileht ning seni kuni lapsed värvivad, korrake õpitud fraase ja lapsed vastavad. See tegevus seob omavahel suulise oskuse ja füüsilise tegevuse, mis aitab kaasa salvestumisele.
  - Lapse lastel see dialoog maha mängida paarides. Võite teha sinise koonusmütsi, mis tähistab Lingot, keda üks lastest etendada saab. Hiljem vahetage rolle.
  - Lapsed võivad mängu omaette harjutada nii palju kui soovivad.





**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 1 - VÄRVID

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Teise mooduli sisuks on Värvid. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks värve või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loomuline ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

Kuna see on teine üheksast õpimoodulist, siis siin puuduvad eeldused. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: 10 värvi, lill ja liblikas
- ✓ Eristada ja nimetada värve
- ✓ Kirjeldada asjade värve

**Mängu ülesehitus:**

- Sissejuhatav mäng:  
Lingo kohtab uut sõpra – Ropa, liblikat ning tervitab teda lillega
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol Ropa tiibu värvida

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu** /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehele ja valige Mäng 2 - Värvid.



#### **Samm 3: mängige sissejuhatavat mängu**

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, kas teie või lapsed ise täidate mängu poolt etteantud ülesandeid. Lingo kohtub Ropaga, liblikaga, kes on kurb sest värvid tema tiibadelt on kaduma läinud. Lingo otsustab tervitada Ropat lillega. Värvi nimetus ilmu ning lapsed peavad valima seda värvi lilleõie.
- Näiteks kui ilmub sõna YELLOW, peab laps vajutama kollasel õiel. Ropa õied muutuvad kollaseks ning liblikas

lendab röömsalt ära. Protsess kordub kõikide värvide korral.



- Te võite seda mängu korrata kui valite peamenüüst selle uuesti.

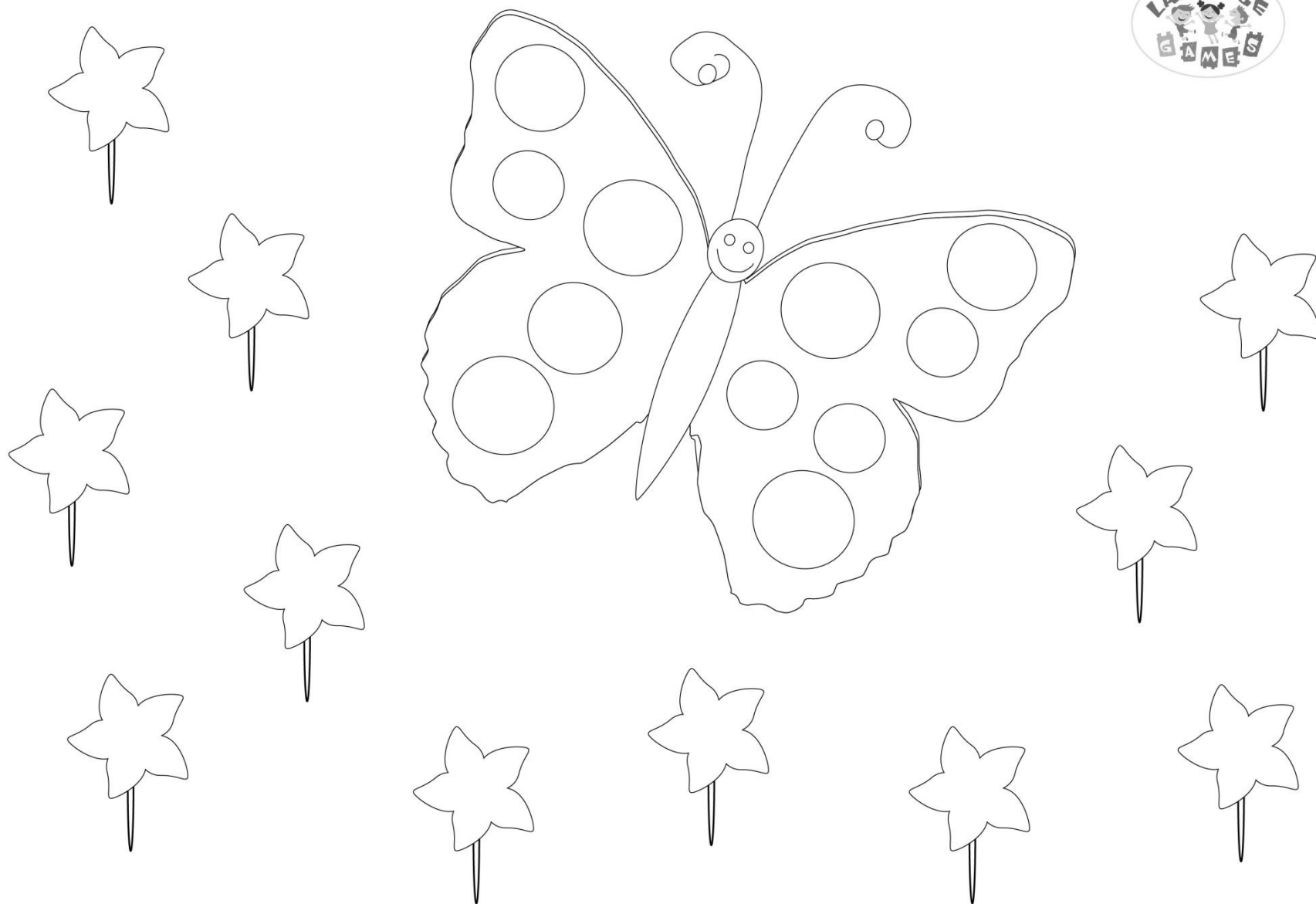
#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, teie ise või lapsed täidate mängu ülesandeid. Selles mängus otsustab Ropa näidata Lingole kõiki värve oma tiibadel aga ta vajab selleks laste abi. Värvilised lilled tuleb tirida õige nimetusega rõngastesse.
- Kui lapsed oskavad juba lugeda, siis nad peaksid lugema ja hädaldama värvide nimesid. Kui mitte, siis õpetaja hääldab värve ja näitab vastavat ringi. Lapsed kordavad nimetust ning valivad lille, mis tuleks sinna tirida.
- Mäng lõppeb kui kõik värvid on kasutatud.



#### Samm 5: järgnevad tegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest on mitu erinevat võimalust jätkutegevusteks
  - Trükkige välja lisatud värvileht. Õpetaja hääldab värvi, õpilased kordavad ning värvivad ühe lille ja ühe rõnga tiival. Õpetaja kontrollib lapsi ning läheb edasi järgmise värviga. Antud tegevus viib kokku suulise ja käelise tegevuse ning aitab seeläbi paremini meelde jätta. Õpetaja võib ka näidata värve klassiruumis, lapsed nimetavad selle ning värvivad lehel.
  - Lapsed saavad omal käel mängu korrata kuni soovivad.



**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 3 - NUMBRID

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Kolmanda mooduli sisuks on Numbrid. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks numbreid või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loomulik ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

See on kolmas üheksast õpimoodulist, siis ainus eeldus on oskus lugeda kümneni. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: numbrid ühest kümneni, lill ja pott
- ✓ Osata lugeda inglise keeles ühest kümneni

**Mängu ülesehitus:**

- Sissejuhatav mäng:  
Lingo loeb potis olevaid lilli
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol õigeid lillepotte valida

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /**

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehele ja valige kolmas mäng - Numbrid



#### **Samm 3: mängige tutvustavat mängu**

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskusest, kas teie või nemad ise alustavad mängu ülesandeid. Lingo järgnes eelmisest mängust tuttavale liblikale Ropale lillepoodi. Pottides on palju lilli ning Lingo otsustab need üle lugeda. Numbril klikates me kuuleme selle hääldust. Mängu eesmärgiks on alustada ühest kuni kümneni lugedes ära kõik lilled pottides.

- Esimesena klikake numbril 1 ning kuulete sõna One hääldust. Tuleb leida üles pott, kus on üks lill ning tirida sinna number üks.
- Seejärel vajutame number 2, kuuleme sõna Two hääldust, otsime üles kahe lillega poti ning tirime selle juurde number kahe.
- Õppijad kordavad sama tegevust kuni kõik potid on nummerdatud.
- Vastavalt õpetaja loovusele võib läheneda ka erinevalt.



- Võite mängu uuesti mängida kui valite selle menüüst uuesti.

#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

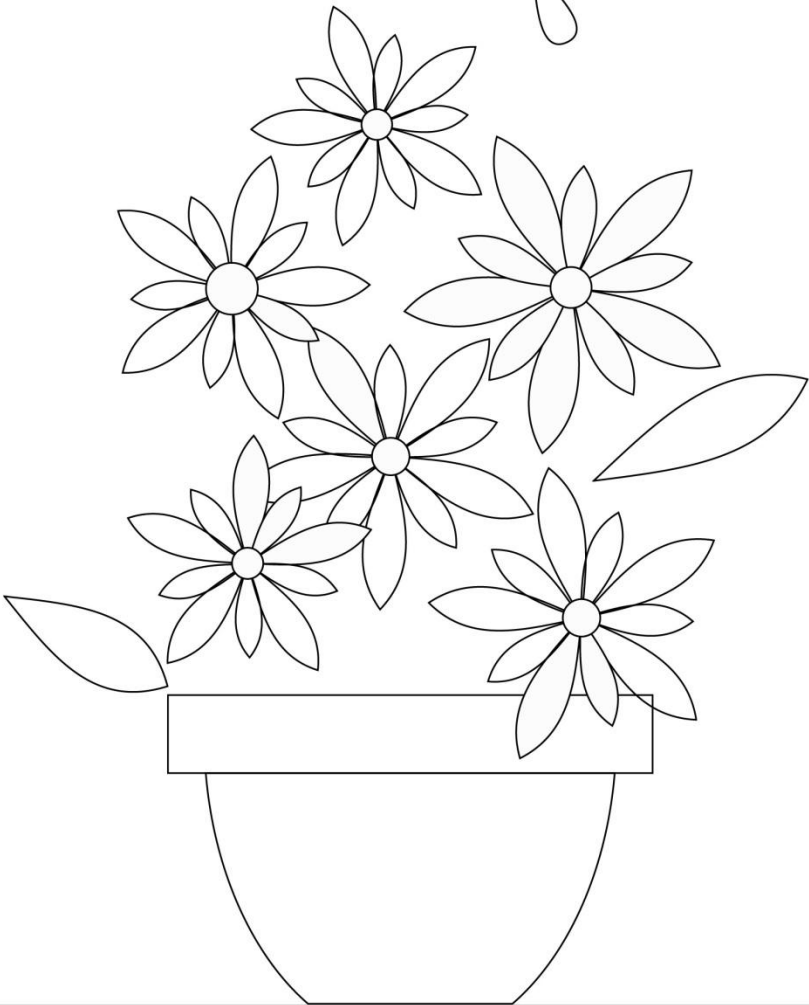
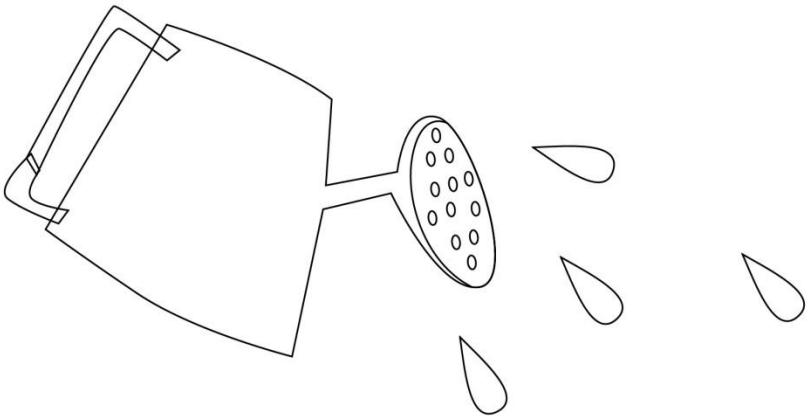
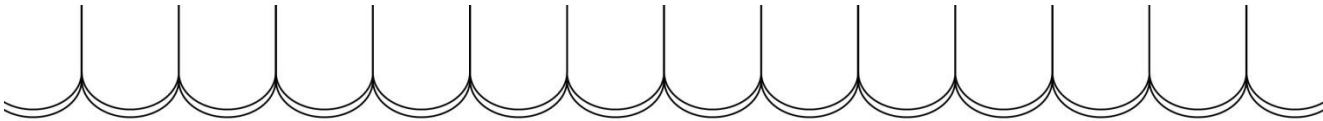
- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, kas teie või lapsed ise viite läbi mängu ülesandeid. Selles mängus tahab Lingo lillepoes korda lüüa. On nummerdatud potid ja lillekimbud, mis vajavad pottidesse panemist. Lapsed aitavad Lingol õige arvu lilli pottidesse panna.
- Lapsed loevad pottidelt numbreid. Näiteks 4. Lapsed vaatavad ja loendavad lilli kimbus kuni nad leiavad sellise, kus on neli lille. See kimp tuleb lohistada number neljaga poti juurde.
- Mäng lõppeb kui kõik potid on täidetud.



#### Samm 5: järgnevad tegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest järgnevaid tegevusi võiks olla mitu
  - Trükkige välja värvimisleht lastele värvimiseks. Antud harjutus sobib hästi numbrite ja värvide seostamiseks. Näiteks võib õpetaja paluda värvida 1 õie punaseks, 2 siniseks, 3 lillaks jne. Võidavad kõik, kes saavad nii numbrid kui värvid õigesti.
  - Lapsed saavad omal käel mängu harjutada kuni soovivad.





**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 4 - LOOMAD

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Neljanda mooduli sisuks on Värvid. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks värve või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loominguine ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Feldused:**

See on neljas üheksast õpimoodulist, seega on soovitatud kasutada õpitud värve teises mängus. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: kodu- ja metsloomad, talu, loodus, elama
- ✓ Osata nimetada 5 metslooma ja 5 kodulooma
- ✓ Osata kirjeldada loomade värve (tuleneb mängust 2)

**Mängu ülesehitus:**

- Sissejuhatav mäng:  
Lingo kohtub uute loomadest sõpradega ning õpib nende nimesid
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol mõista, millised loomad elavad looduses ja millised taludes.

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu** /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

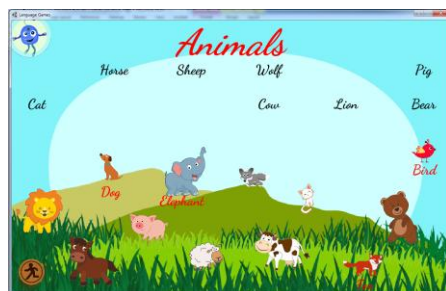
- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehele ja valige neljas mäng - Loomad



#### **Samm 3: mängige tutvustavat mängu**

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, kas teie või õpilased ise täidavad mängu ülesandeid. Lingo jätkab meie planeedi avastamist ning kohtub mets- ja koduloomadega. Et nende nimed ära õppida, lapsed aitavad Lingol viia kokku looma nime pildiga. Nad peavad õige nimetuse viima õige looma juurde. Kui see on õige, jääb see püsima, kui ei ole, peab proovima uuesti. Iga kord nimel vajutades kuulete selle hääldest ning lapsed

- peaksid seda järele kordama.
- Kasulik nipp: lapsed on mängus 2. õppinud värve. Kasutades loomade kirjeldamisel värve, aitate neil leida õiget looma. Näiteks otsides siga võib õpetaja öelda: "The pig is pink".
- Õpilased kordavad iga kord looma nime kui nad selle üles on leidnud.
- Õpetaja leidlikkusest lähtudes võib siin olla ka alternatiivseid lähenemisi.



- Te võite mängu korrata kui valite selle menüüst uuesti.

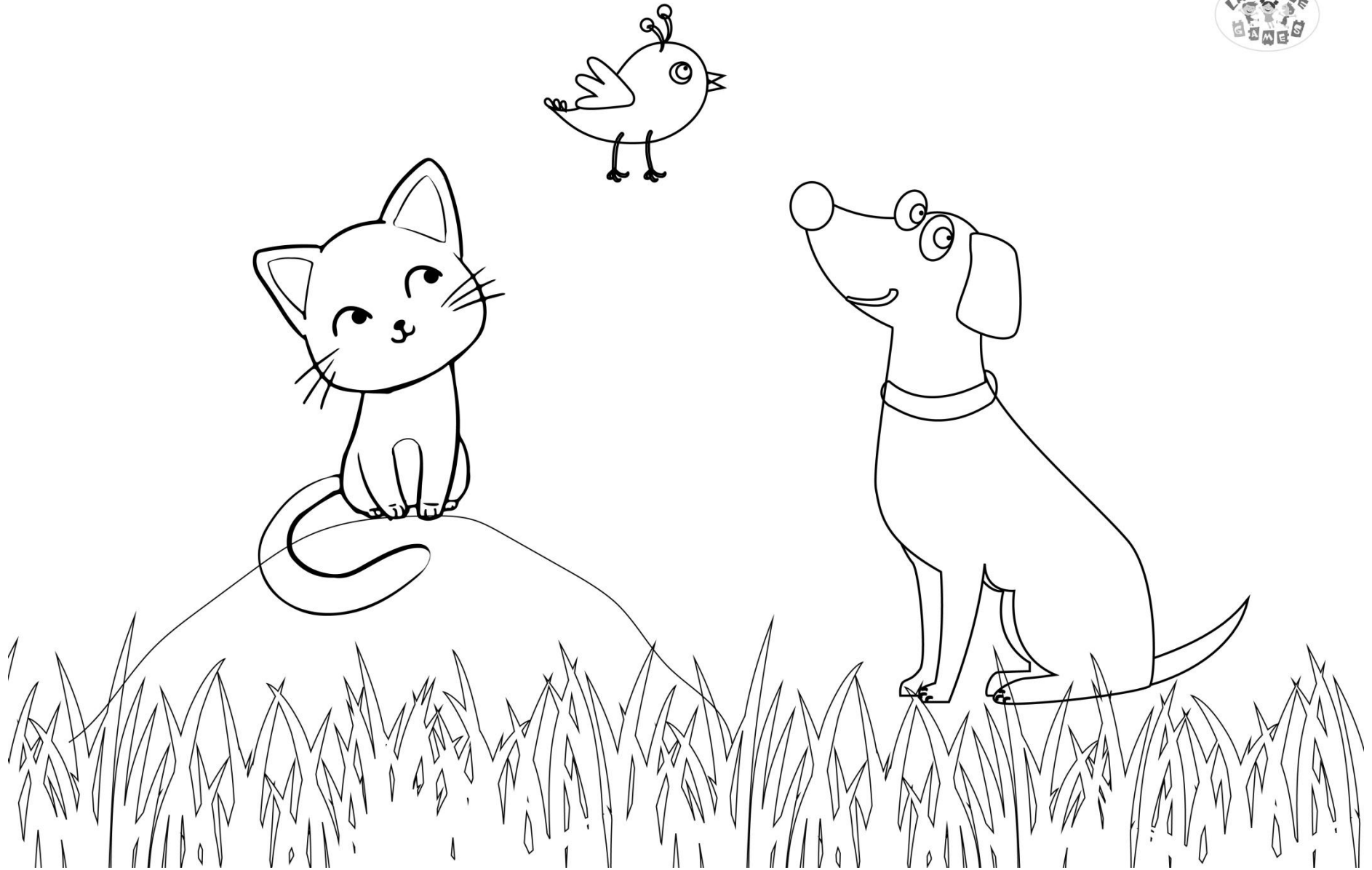
#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

- Selles mängus Lingo juba teab loomade nimesid ning nüüd ta soovib teada, kus nad elavad. 5 metslooma elavad looduses ja 5 kodulooma heinamaal. Lapsed aitavad Lingol loomad õigesse keskkonda paigutada.
- Õpetaja aitab lapsi öeldes, kus keegi elab. See harjutus on hea kasutamaks tegusõna "to live" ja eessõnu "in" ja "on", lisaks sõnadele "farm" ja "nature".
- Mäng lõppeb kui kõik loomad on paigutatud õigesse keskkonda.



#### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest, on mitu võimalust jätkutegevusteks
  - Trükkige välja lisatud värvimisleht. See harjutus sobib värvide ja loomade seostamiseks. Näiteks, võib õpetaja paluda värvida loomad erinevat värvi ning hiljem saavad lapsed omavahel võrrelda: "My dog is blue, my cat is green" jne.
  - Lapsed võivad omal käel mängu korrata kuni soovivad.



**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 5 - PEREKOND

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Viienda mooduli sisuks on Perekond. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks pereliikmeid või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loomulik ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

See on viies mäng üheksast õpimoodulist, soovitatud on harjutada tervitusi esimesest mängust. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: perekonnaliikmed, kirjeldus
- ✓ Osata nimetada lähimaid sugulasi
- ✓ Osata kirjeldada pereliikmeid

**Mängu ülesehitus:**

- Tutvustav mäng:  
Lingo kohtub Dia ja tema perega
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol mõista peresugemeid ning nende kohta sugupuus.

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

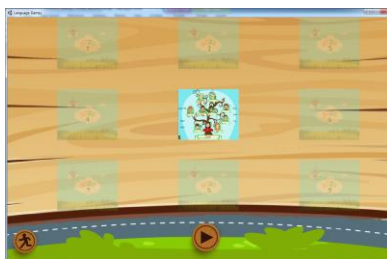
#### **Samm 2: sissejuhatav lugu** /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Mine järgmisele lehele ja käivita mäng 5 – Perefond.



#### **Samm 3: mängige tutvustavat mängu**

- Lingo kohtub Diaga, talutüdrukuga, kes tutvustab talle oma perekonda. Lapsed peavad perekonnaliikmed õigesti sugupuule paigutama. See mäng võib vajada õpetaja abi sugupuu tutvustamisel.
- Kasulik nipp: lapsed on õppinud mängus 2. värve. Kasutades värve pereliikmete juuste, näo vms kirjeldamisel on väga kasulik.

- Õpilased kordavad pereliikme nimetust iga kord kui õige vastus on leitud.



- Võite mängu korrata kui valite selle menüüst uuesti

#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

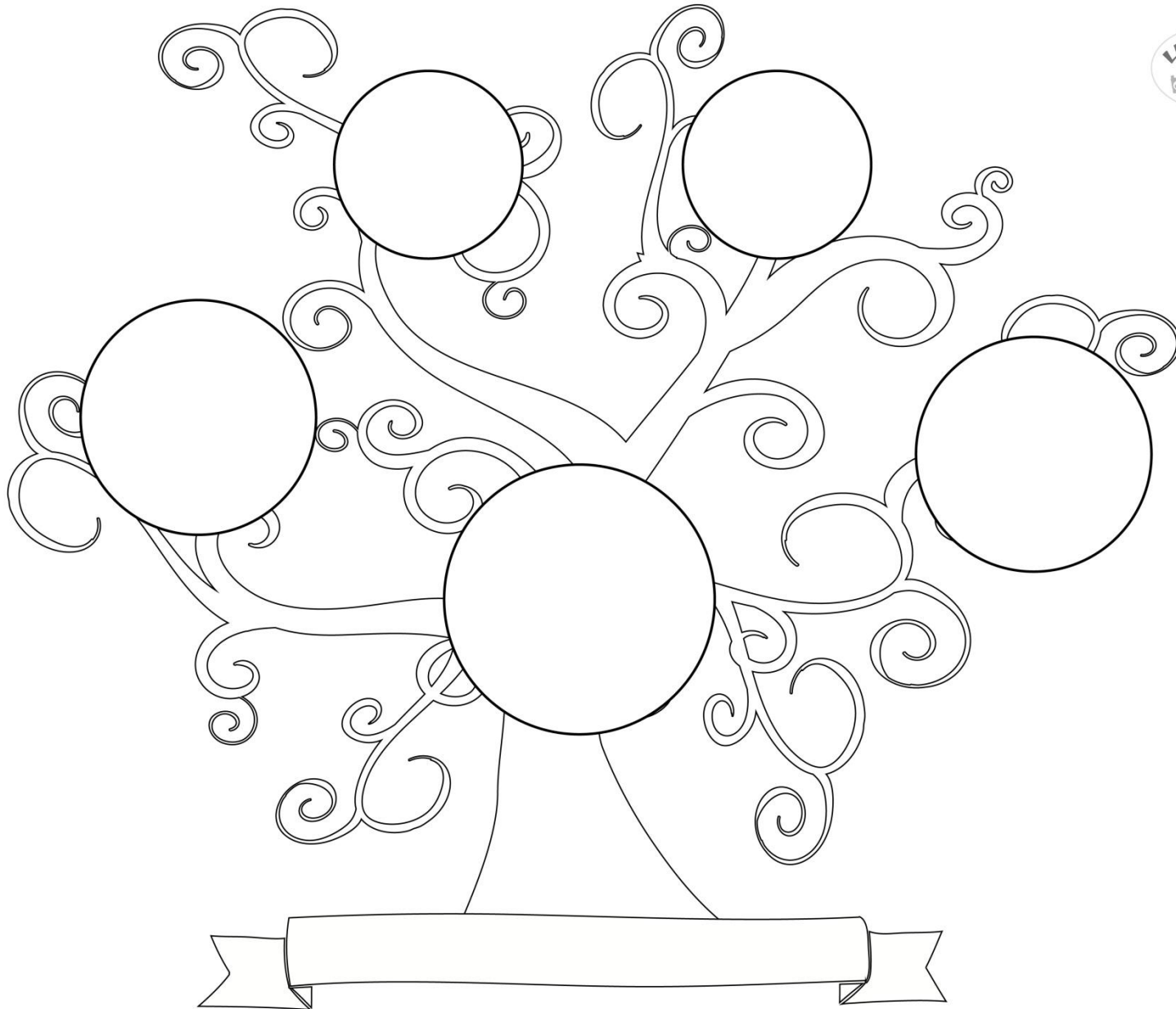
- Selles mängus Lingo juba teab pereliikmeid ja peab nad nüüd sugupuule paigutama. Lapsed aitavad tal pereliikmeid õigetes kohtadesse liigutada.
- Õpetaja võib julgustada lapsi kirjeldama iga pereliikme näojooni kui nende teadmiste tase seda võimaldab.
- Mäng lõppeb kui kõik pereliikmed on leidnud oma õige koha sugupuul.



#### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest võib jätkutegevusi olla erinevaid
  - Trükkige välja värvileht ning laske lastel sinna joonistada ja kirjutada nende enda pereliikmeid.
  - Lapsed võivad ette kujutada Lingo perekonda ning kirjeldada neid värvidega, näiteks "Lingo's father is green".
  - Lapsed võivad mängu omal käel korrata kuni soovivad.





**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 6 - AMETID

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Kuuenda mooduli sisuks on Ametid. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks ameteid või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loomuline ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

See on kuues mäng üheksast õpimoodulist, eelduseks on laste teadmised emakeeles ametitest. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: ametid ja tööriistad
- ✓ Osata nimetada 10 ametit
- ✓ Osata kirjeldada inimesi nende ameti järgi

**Mängu ülesehitus:**

- Tutvustav mäng:  
Lingo avastab Dia pereliikmete ameteid
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol seostada tööriistu ametitega

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /**

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.

- Mine järgmisele lehele ja vali mäng 6 – Ametid.



#### **Samm 3: mängige tutvustavat mängu**

- Lingo jätkab meie planeedi avastamist ning märkab, et inimesed peavad käima tööl ning ameteid on erinevaid. Lapsed aitavad Lingol ametid inimestega kokku viia. Nad peavad asetama õige ameti iga inimese juurde. Kui see on õige, jääb püsima, kui vale, tuleb uuesti proovida. Iga kord kui ametinimel klikata kostub selle häälde, lapsed peaksid seda koos õpetajaga kordama.

- Õpetaja alustab sellega, et kõigepealt nimetab ametid eesti keeles ja aitab inimesed ja ametid kokku viia.
- Õppijad kordavad ametinimetust iga kord kui õige paar on leitud.
- Õpetaja loovus lubab ka teisiti mängule läheneda.



- Saate mängu uuesti korrata kui selle menüüst valite.

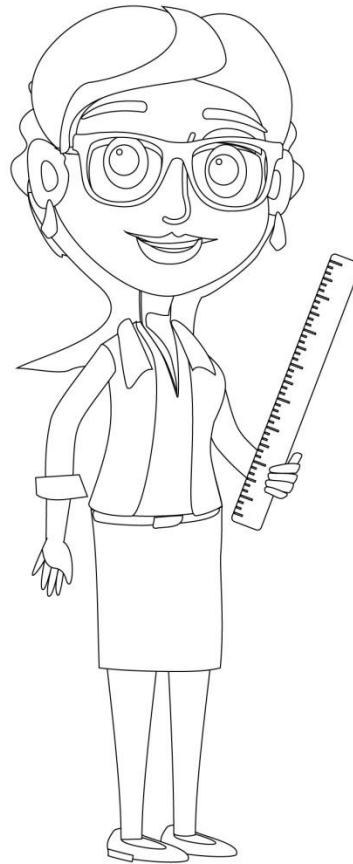
#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

- Selles mängus seostab Lingo ameteid nende töövahenditega. Igal inimesel on puudu nende töövahend, mis tuleb nende juurde lohistada korrates samal ajal nimetust. Lapsed peavad aitama Lingol tagastada töövahendid inimestele.
- Õpetaja nimetab tööriistu ning vajadusel kohandub õppijate tasemega.
- Mäng lõppeb kui kõik tööriistad on oma õige omaniku leidnud.



#### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest on võimalusi jätkutegevusteks mitu
  - Trükkige välja lisatud värvileht. See harjutus võimaldab ühildada teadmised ametitest, pereliikmetest ning värvidest. Näiteks, õpetaja võib paluda seostada inimesed pereliikme rolliga ning seejärel neid kirjeldada.
  - Lapsed võivad omal käel mängu korrata kuni soovivad.



**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 7 - KEHAOSAD

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Seitsmenda mooduli sisuks on Kehaosad. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks kehaosi või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loominguine ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

See on seitsmes mäng üheksast õpimoodulist, eelduseks on laste teadmised kehaosadest. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: kehaosad
- ✓ Osata nimetada 11 kehaosa

**Mängu ülesehitus:**

- Tutvustav mäng:  
Lingo avastab, et inimestel on teistsugused kehaosad kui temal
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol kehaosad õigesse kohta sättida

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

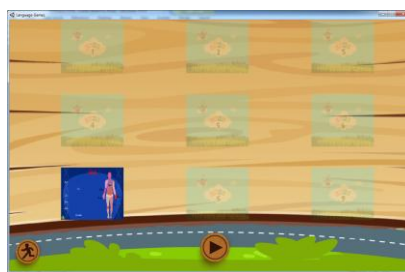
#### **Samm 2: sissejuhatav lugu** /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehele ja valige mäng 7 – Kehaosad.



#### **Samm 3: mängi tutvustavat mängu**

- Lingo avastab, et tema keha on teistsugune kui inimeste oma. Lapsed aitavad Lingol kehaosade nimetused õigete osadega kokku viia. Nad peavad nimetuse paigutama õige kehaosa juurde. Kui see on õige kehaosa, siis nimetus jääb püsima, kui ei jää, tuleb uuesti proovida. Iga kord kui vajutada nimetuse peal on kuulda hääldust ning lapsed peaksid seda koos õpetajaga kordama.

- Õpetaja alustab sellega, et tutvustab kehaosasid eesti keeles ning seejärel panevad nad kehaosad nimetustega kokku.
- Õppijad kordavad kehaosa iga kord kui see on õige koha leidnud.
- Õpetaja leidlikus võimaldab mängule loovalt läheneda.



- Mängu saab uuesti mängida kui valida see menüüst.

#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

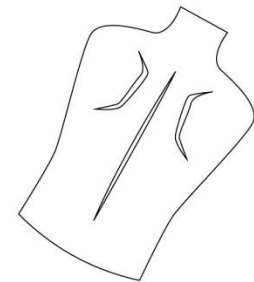
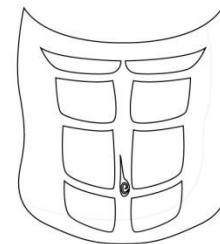
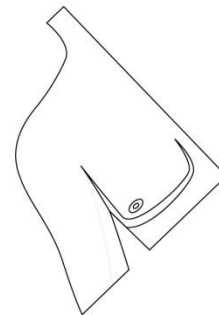
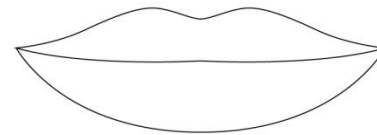
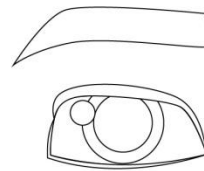
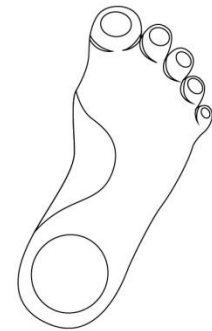
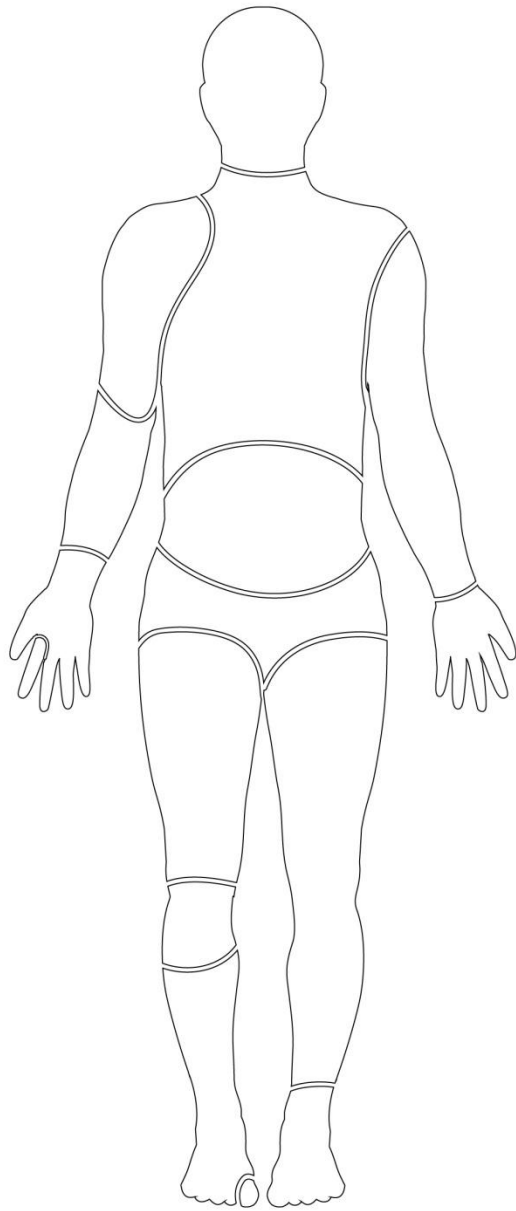
- Selles mängus püüab Lingo kehaosad õigele kohale asetada. Kõigepealt tuleb kehaosad nimetada ning seejärel asetada õigesse kohta. Lapsed aitavad Lingol seda teha.
- Õpetaja aitab lastel kehaosasid tuvastada ning vajadusel kohandudes nende tasemele.
- Mäng lõppeb kui kõik kehaosad on õiges kohas.



#### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest võib jätkutegevusi olla mitmeid
  - Trükkige välja lisatud värvimislehed. See harjutus sobib nii kehaosade sõnavara kordamiseks kui ka uue sõnavara laiendamiseks. Õpetaja võib rääkida lisainformatsiooni keha kohta seda värvides.
  - Lapsed võivad mängu korrata iseseisvalt kuni soovivad.





**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 8 - SÖÖK

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Kaheksanda mooduli sisuks on Söök. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamaks toiduaineid või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loomuline ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Eeldused:**

See on kaheksas mäng üheksast õpimoodulist, lapsed võiksid teada värve teisest mängust. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et suhelda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Eesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: söök, puuviljad, köögiviljad
- ✓ Osata nimetada põhitoiduaineid
- ✓ Osata kirjeldada toidu värvi ja omadusi

**Mängu ülesehitus:**

- Tutvustav mäng:  
Lingo avastab, et inimesed peavad elus püsimiseks
- Kinnistav mäng:  
Lapsed aitavad Lingol teha sisseoste asetades toitu korvi ning kirjeldades seda.

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /**

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehele ja valige mäng 8 - Söök.



#### **Samm 3: mängige tutvustavat mängu**

- Lingo avastab, et inimesed vajavad toitu. Lapsed aitavad Lingol kokku viia toidu nimetusega õige pildi. Nad peavad õige nimetuse paigutama õige toiduaine juurde. Kui valik on õige, jääb see püsima, kui ei ole tuleb uuesti proovida. Iga kord vajutades nimetusel kostub selle hääldus ning lapsed peaksid koos õpetajaga seda kordama.

- Õpetaja võib aidata õige pilt üles leida kirjeldades neid värvide abil.
- Õppijaid kordavad toidu nimetust iga kord kui see on leidnud õige koha.



- Võite mängu korrata kui valite selle menüüst uuesti.

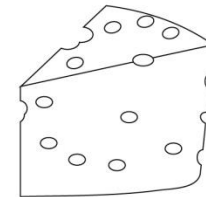
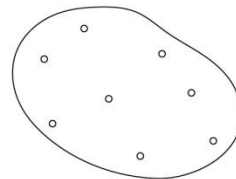
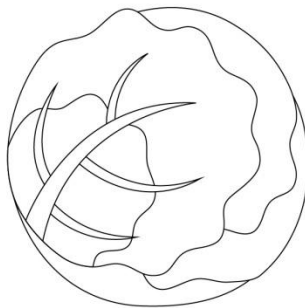
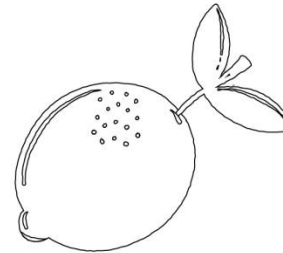
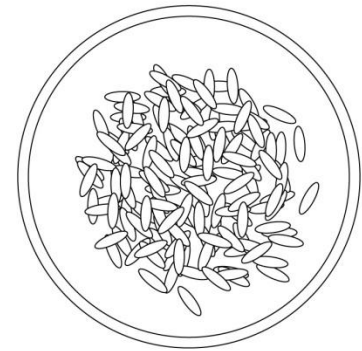
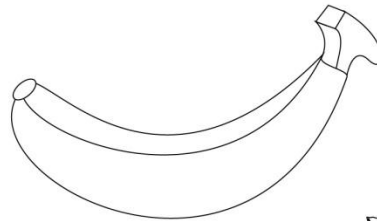
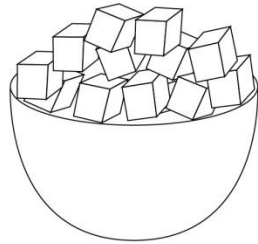
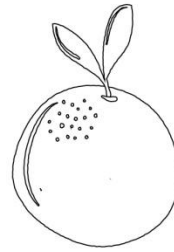
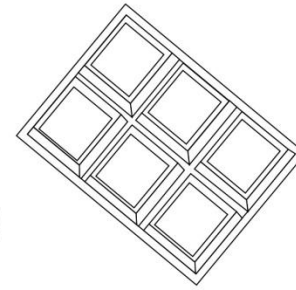
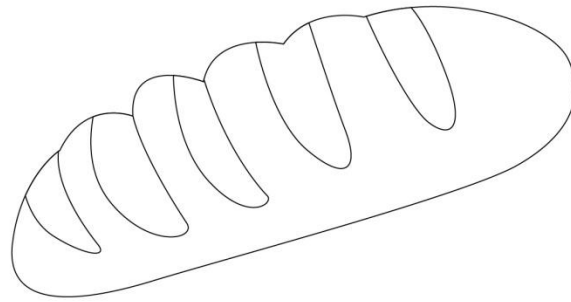
#### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

- Selles mängus on Lingo ostlemas toitu nimekirja järgi, mis on tahvlil. Iga ilmuv ese tuleb korvi asetada.
- Õpetaja võib lisaks kirjeldada toiduainete omadus nagu magus, hapu, soolane või kibe.
- Mäng lõpeb kui kõik esemed on asetatud korvi.



#### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja tasemest võib jätkutegevusi olla erinevaid
  - Trükkige välja lisatud värvimisleht. Antud harjutud võimaldab seostada toiduaineid ja värve. Õpetaja võib paluda lastel ükshaaval toiduaineid värvida öeldes nende värvi. Näiteks: "Colour the sweet, red fruit". Lapsed värvivad maasika.
  - Lapsed võivad omal käel mängida mängu kuni soovivad.



**Sihtgrupp**

Lasteaed ja algkool. Tase A1 (CEFR)

**Moodul**

Language Game 9 - KLASSIRUUM

**Õpileht****Keel**

Inglise

**Õpimooduli kontekst:**

Viimase mooduli sisuks on Klassiruum. Seda võib kasutada kui individuaalset vahendit õpetamiseks esemeid klassiruumis või kombineerides koos teiste õppevahenditega. See on loominguline ja kaasahaarav viis uue keele õppimise alustamiseks.

Õpilehe eesmärgiks on aidata õpetajal edastada antud moodulit kõige tõhusamalt.

**Feldused:**

See on viimane üheksast õpimoodulist, lapsed võiksid teada värve teisest mängust. Õpetaja saab kohandada oma lähenemist vastavalt õpilaste vanusele.

Kui lapsed ei oska veel lugeda või kirjutada, siis see lähenemine võib olla puhtalt visuaalne ja häälitav. Kui lapsed juba oskavad lugeda, siis saab neid oskusi harjutada koos mänguga.

**Taustalugu:**

Lingo on kosmosest, kes on sattunud maale kuid on innustunud õppima meie kultuuri kuid enne peab ta õppima natuke keelt, et kommunikeeruda kohalikega. Lingo ei ole poiss ega tüdruk, seega mõlemad sood võivad temaga samastuda. Lingo palub õpilastelt oma avastusteks abi.

**Õpieesmärgid:**

- ✓ Õppida põhisõnavara: esemed klassiruumis
- ✓ Osata nimetada peamisi esemeid klassiruumis

**Mängu ülesehitus:**

- Tutvustav mäng:  
Lingo kutsutakse kooli vaatama, kuidas lapsed õpivad Maal
- Kinnistav mäng:  
Lapsed ja Lingo korrastavad klassiruumi nimetades seal olevaid esemeid

### Samm-sammuline õppesessiooni juhend

#### **Samm 1: käivitage mäng**

- Käivita mäng ning vali, kust sa oled pärit ning millist keelt sa õppima hakkad. Vali English lehekülje allosas

#### **Samm 2: sissejuhatav lugu** /selle sammu võite vahele jätta kui lapsed on juba looga kursis /

- Alusta sellega, et räägid lastele Lingo loo, püüa neis äratada kaastunnet ja soovi aidata. Nad saavutavad paremaid tulemusi kui nad usuvad, et õpetavad ja hoolitsevad Lingo eest. Loe või jutusta neile lugu, mis ilmub sissejuhataval ekraanil:



*“Täna juhtus midagi. Üks õnnetus Inglismaal. Üks huvitav sinine kosmoseelanik maandus oma kosmoselennukiga Londoni lähedal. Ta tundub olevat eksinud ja segaduses ega räägi kohalikku keelt. Lapsed, kas me aitaksime teda?”*

- Lapsed peaksid nõustuma ja küsima, kuidas nad aidata saavad. Seletage neile, et me võime võtta ühendust arvuti kaudu ning aidata tal õppida inglise keelt, et ta saaks seal paremini hakkama. Kuna ta maandus Inglismaale, siis peame õpetama talle just inglise keelt.
- Minge järgmisele lehel ja valige sealt mäng 9 - Klassiruum.



#### **Samm 3: Mängige tutvustavat mängu**

- Lingo külastab koolis klassiruumi. Õpilased aitavad Lingol viia kokku nimetused esemetega. Nad peavad nimetused viima õige eseme juurde. Kui see on õige jääb nimetus püsima, kui ei ole, tuleb uuesti proovida. Nimel klikates kuulete selle hääldust ning lapsed koos õpetajaga peaksid seda kordama.
- Õpetaja võib aidata asju leida nimetades neid värvide järgi, kui ka asukoha järgi : vasakul - left, paremal

- right, jne.
- Õppijad kordavad eseme nimetust iga kord kui see on leidnud õige koha.



- Võite mängu uuesti mängida valides selle menüüst.

### Samm 4: mängige kinnistavat mängu

- Selles mängus aitab Lingo lastel klassiruumi korda seada nimetades toa keskele tekkivaid esemeid.
- Õpetaja võib ära kasutada päris klassiruumis leiduvaid esemeid, paludes lastel neid osutada ja nimetada.
- Mäng lõppeb kui kõik esemed on nimetatud ja paigale asetatud.



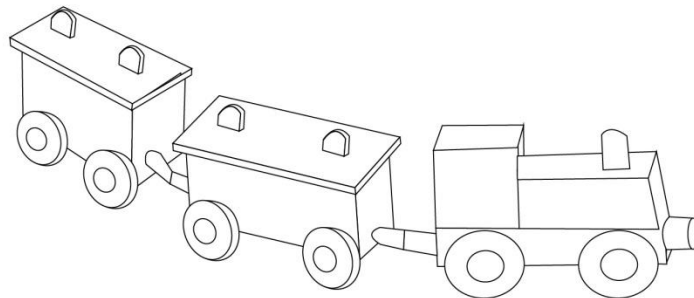
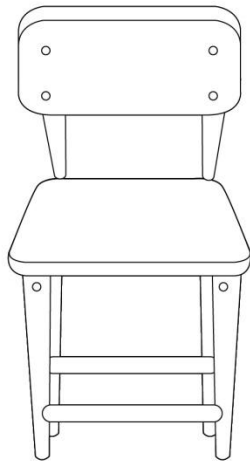
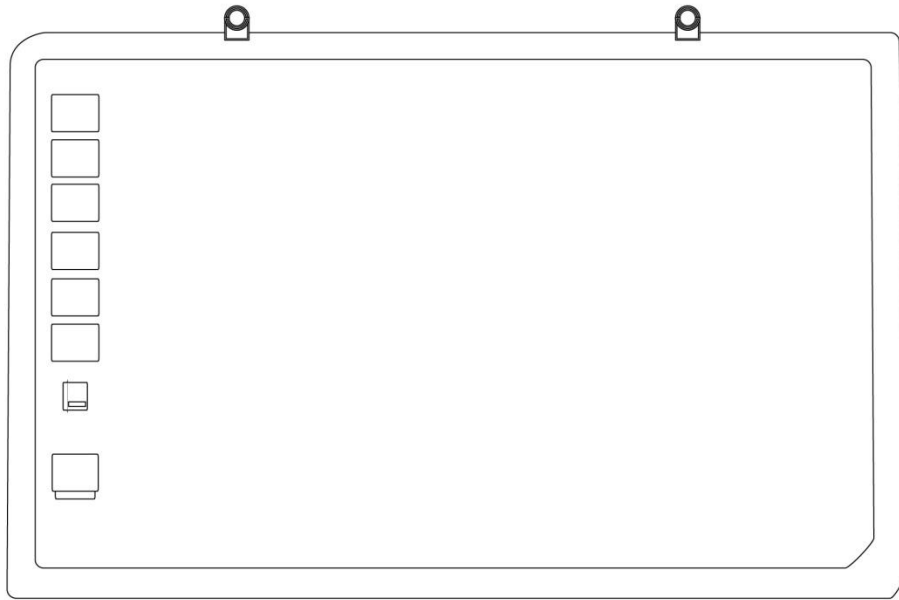
### Samm 5: jätkutegevused

- Sõltuvalt laste vanusest ja oskustest võivad jätkutegevused olla erinevad
  - Trükkige välja lisatud värvimisleht. See aitab korrata klassiruumis leiduvaid esemeid. Sel ajal kui lapsed värvivad, võib õpetaja käia ringi mööda klassiruumi ning osutada esemetele ja paluda lastel neid nimetada.
  - Lapsed võivad omal käel mängida nii kaua kuni soovivad.





$$1+1=2$$





Me siiralt loodame, et LanguageGames on kasulik mäng algtasemel keeleõppe jaoks ning, et need õpilehed julgustavad teid võtma sellest projektist parima. Lisainformatsiooni ning uute arenduste jaoks külastage meie veebilehte [www.languagegames.eu](http://www.languagegames.eu)



Erasmus+

2015-1-RO01-KA201-015212

This project has been funded with support from the European Commission. This software reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.